Handleiding Vedor-editor





Inhoudsopgave

Inleiding
Aanmelden 4
De werkbalk
Het context menu
Navigeren binnen je website7
Tekst toevoegen en bewerken
Afbeeldingen toevoegen9
7.1 Afbeeldingen toevoegen aan een pagina9
7.2 Afbeeldingen toevoegen aan het fotoboek 10
Tabellen invoegen
Hyperlinks invoegen
9.1 Interne hyperlinks
9.2 Externe hyperlinks14
9.3 Ankers
Nieuwe onderdelen toevoegen16
10.1 Secties toevoegen
10.2 Pagina's toevoegen
Appendix A
Index 8

1 Inleiding

Vedor is een website management systeem (WMS) waarmee het vormgeven, bouwen en onderhouden van een website eenvoudig gemaakt wordt voor iedereen, ongeacht technische ervaring en knowhow. Het motto is: "Als je met Word kunt werken, kun je ook met Vedor werken."

Vedor bestaat uit drie onderdelen:

- C De portal, voor het aanmaken van nieuwe projecten en de bijbehorende instellingen
- / De designer, waarmee het ontwerp voor de website gemaakt wordt en
- 🖊 De editor, waarmee de website voorzien wordt van inhoud en waarmee de website onderhouden wordt.

Deze handleiding is specifiek voor de Vedor-editor en zal een stap voor stap overzicht geven van hoe een website ingevuld en onderhouden kan worden. Eerst wordt uitgelegd hoe je je moet aanmelden. Vervolgens wordt een overzicht gegeven van wat er in het scherm komt te staan en wat de verschillende knoppen doen. Daarna wordt stap voor stap uitgelegd hoe tekst bewerkt kan worden en hoe je dingen invoegt in een pagina. Tot slot wordt uitgelegd hoe je nieuwe secties en pagina's toevoegt aan je website.

Mocht je ondanks de handleiding nog vragen of problemen hebben neem dan contact op met de Vedor helpdesk. Deze is te bereiken per e-mail: support@vedor.nl of telefonisch: 053-4321263.

2 Aanmelden

Voordat je kunt beginnen met werken met de Vedor-editor moet je je eerst aanmelden. Dit hoeft niet op de homepage, dit kan op elke plek in de website. Op deze manier ben je, als je iets wilt wijzigen, direct op de juiste plek. Zo hoef je niet eerst weer door de site te zoeken naar waar je ook weer iets wilde wijzigen. Het aanmelden kan op twee manieren:

De eerste manier is door middel van de Vedor-editor knop M die op de site kan staan.

Als je website deze knop niet heeft, meld je je aan door achter het URL user.edit.html te typen. Een voorbeeld hiervan is: http://mijnwebsite.vedor.nl/user.edit.html

Je krijgt dan het volgende scherm te zien:



Vul je gebruikersnaam en wachtwoord in en klik op **1**

Je pagina wordt nu geopend binnen de Vedor-editor, dit ziet er als volgt uit:





Als je aangemeld bent, krijg je boven in beeld de Vedor-editor werkbalk (hoofdstuk 3) te zien en rechts het contextmenu (hoofdstuk 4).

3 De werkbalk

Door middel van de werkbalk kun je pagina's bewerken. In dit hoofdstuk worden alle knoppen kort toegelicht. Verderop in de handleiding zullen de knoppen uitgebreider toegelicht worden. De werkbalk ziet er als volgt uit:

vedor 🔰 🗎 Opslaan	🖄 Nieuw 🌁 Verwijder 🔛 Hulplijnen 🗼 🚠 Sitemap 🛛 🦏 Ongedaan maken 🔉 Opnieuw doen
Voeg in: 强 Afbeelding 🏢 T	Tabel 🐰 🛅 🔁 🖪 🛛 🖳 🗮 🚍 🚍 📉 Hyperlink 🛛 Taal Nederlands 🕞
💾 Opslaan	Zojuist gedane aanpassingen opslaan.
📑 Nieuw	Nieuwe elementen toevoegen aan de website (bijv. een pagina).
🚰 Verwijder	Verwijdert het geselecteerde element.
Hulplijnen	Hulplijnen in- en uitschakelen (stippellijnen in de Vedor-editor).
🛃 Sitemap	De sitemap geeft een overzicht van de structuur van de website.
🌖 Ongedaan mal	Aanpassingen ongedaan maken.
🍋 Opnieuw doer	Ongedaan gemaakte aanpassingen opnieuw doen.
🔐 Afbeelding	Afbeeldingen naar de server kopiëren en invoegen in een pagina.
🏢 Tabel	Een tabel invoegen in een pagina.
🐰 🗈 🖺	Knippen, kopiëren en plakken.
BIU	Geselecteerde tekst vetgedrukt, schuingedrukt of onderstreept maken.
	Geselecteerde tekst links, centraal of rechts uitlijnen.
🔀 Hyperlink	Een hyperlink toevoegen.
Taal Nederlands	De taal van de website aanpassen. Standaard is dit Nederlands.

4 Het context menu

Het context menu bevindt zich aan de rechterkant van het scherm en bevat tabbladen om eigenschappen van geselecteerde onderdelen aan te passen. Het context menu verandert soms als je bezig bent, bijvoorbeeld als je een tabel toevoegt. Er komt dan een tabblad bij.

Het standaard context menu ziet er als volgt uit:



Dit is het **Tekst** tabblad in het context menu. Hiermee kun je van een blok tekst de stijl aanpassen.

Deze stijl geldt dan voor een hele alinea tekst, dus niet alleen voor het geselecteerde gedeelte.

Als het context menu in de weg staat, omdat je bijvoorbeeld achter het context menu iets wilt bewerken, klap je het in door op te klikken. Het context menu ziet er dan als volgt uit:

Context menu

Door op ᄤ te klikken kun je het context menu weer uitklappen.

Context menu					
Tekst Object					
Eigenschappen					
Naam:	Home				
Eigenaar:	admin				
Datum:	18-12-2006 17:02				
Gewijzigd:	21-01-2007 15:35				
Bestandsnaam: 00002					
Opties: Site					
Verwijder Home					
Omhoog	Omlaag				

Dit is het **Object** tabblad in het context menu. Hier kun je essentiële eigenschappen lezen van elementen en objecten in de website. Door eenmaal op een pagina te klikken, verandert de informatie in het menu.

De Verwijder knop laat de naam van de aangeklikte pagina zien en geeft je de mogelijkheid om deze pagina te verwijderen.

Om de **Volgorde** van de knoppen in een menu van je website te bepalen, klik je op Omhoog Omlaag



Verwijderen is ook echt verwijderen, let dus goed op of je dit ook daadwerkelijk wilt.

5 Navigeren binnen je website

Als je in de Vedor-editor zit kun je op verschillende manieren navigeren.

Als je binnen de Vedor-editor blijft, werkt navigeren iets anders dan op de website zelf. Als je naar een pagina wilt, moet je hierop dubbelklikken.

De Vedor-editor knop M maakt het mogelijk om snel en eenvoudig te wisselen tussen de editor-modus en de gebruikers-modus. Als je eenmaal aangemeld bent en je sluit Internet Explorer niet af, blijf je aangemeld. Dit maakt het mogelijk om na een bewerking de pagina te bekijken zoals een bezoeker deze te zien krijgt en vervolgens weer snel en eenvoudig terug te keren naar de editor-modus.

Je kunt ook de sitemap gebruiken. Dit werkt als volgt:

🔨 Klik op de 📠 Sitemap knop in de werkbalk, je ziet dan het volgende scherm:



Door op één van de bestaande pagina's te klikken en vervolgens op ______ te klikken kom je terecht op die pagina.

Naast navigeren biedt de sitemap nog meer mogelijkheden. De sitemap geeft een overzicht van de structuur van de gehele website. Je kunt er ook elementen verwijderen of nieuwe objecten aanmaken.

Voordat je wegnavigeert van een pagina moet je je aanpassingen opslaan, het is dus verstandig om altijd even op 🗄 Opslaan te klikken. Doe je dit niet, dan worden je wijzigingen niet opgeslagen.

6 Tekst toevoegen en bewerken

De hulplijnen, die standaard worden getoond, geven het kader aan waarbinnen je tekst, tabellen en afbeeldingen kunt toevoegen. Zijn de hulplijnen niet te zien dan schakel je deze in met de 🛄 Hulplijnen knop in de werkbalk.

	Home
Home Pagina 1 Nieuwe Pagina Pagina 2	Tekst Tekst Tekst Tekst T <u>ek</u> st Tekst Tekst Tekst Tekst Tekst Tekst Tekst Tekst <u>Tekst</u> Tekst Tekst Tekst Tekst Tekst Tekst T <u>ek</u> st Tekst Tekst Tekst Tekst Tekst Tekst Tekst Tekst Tekst
De tekst bewerk je met	t de B I U en E E knoppen in de werkbalk.

Door op 💾 Opslaan te klikken sla je de bewerkte tekst op.

Met de Pause Break toets op het toetsenbord voeg je speciale karakters gemakkelijk in. Onderin beeld zie je in de statusbalk Composing (alleen bij IE6 of lager).

🔄 Composing...

De mogelijke tekens en bijbehorende toetscombinaties of code vind je in Appendix A.

7 Afbeeldingen toevoegen

In dit hoofdstuk wordt uitgelegd hoe je afbeeldingen toevoegt aan een pagina. Het is van belang dat afbeeldingen eerst in het fotoboek gezet worden, zodat ze ook voor bezoekers van de website zichtbaar zijn.

7.1 Afbeeldingen toevoegen aan een pagina



Als er geen afbeeldingen te zien zijn in het fotoboek, moet je eerst een afbeelding toevoegen aan de server, dit wordt uitgelegd in paragraaf 7.2.

Als je de afbeelding, die je toegevoegd hebt, selecteert, verschijnt er in het context menu een nieuw tabblad. Dit ziet er als volgt uit:



- Met Stijl bepaal je de grootte van de afbeelding
- Met Uitlijning bepaal je op welke plek je je afbeelding wilt
- Bij ALT geef je de afbeelding een naam die bezoekers bijvoorbeeld te zien krijgen wanneer ze met de muis over de afbeelding gaan.

7.2 Afbeeldingen toevoegen aan het fotoboek

Als er geen afbeeldingen te zien zijn in het fotoboek of de afbeelding die je wilt toevoegen aan je pagina er niet bij staat, moet je eerst een afbeelding toevoegen.

Dit gaat als volgt:



De afbeelding is nu te zien in het fotoboek en kan worden toegevoegd aan de pagina, zoals uitgelegd wordt in paragraaf 7.1.

Tabellen invoegen 8

Om tekst of afbeeldingen goed op een pagina te positioneren, is het meestal handig om een tabel te gebruiken. Dit gaat als volgt:



11

Ga met de cursor op de plek staan waar je de tabel in wilt voegen.

M

Klik op de 🟢 Tabel knop. Je krijgt dan het volgende te zien:



Door met de muis het aantal gewenste cellen te selecteren en daar met de muis te op klikken, voeg je de tabel toe op de gewenste plek. Dit ziet er dan in dit geval als volgt uit:

	Home
Home	Tekst
Pagina 1 Pagina 2	

Aan de tabel kun je nu tekst toevoegen, maar ook afbeeldingen kunnen hierin op een gestructureerde manier worden getoond.

Als je een tabel wilt die groter is dan 5 x 5 cellen, kun je de extra cellen toevoegen door middel van het context menu. Dit wordt verder toegelicht op de volgende pagina.

Als je een tabel toegevoegd hebt, krijg je aan de rechterkant van je scherm in het contextmenu een nieuw tabblad met verschillende opties. Het contextmenu ziet er dan zo uit:

Context menu	A
Tekst Obje	ot Tabel
Tabel Eigensc	happen
Hoogte	рх 🚽
🔽 Breedte 🛛	100 🕺 🗸
Stijl	-
Uitlijning	
	<u> </u>
—— Cel Eigenscha	ppen
🗖 Rij hoogte 🛛	рх 🗸
П Коі. Г	px 🚽
breedte r	
Stiji	•
	Bauan
	Doven -
Voeg cellen si	amen
Links	Rechts
Omhoog	Omlaag
Splits cel	
Vertikaal	Horizontaal
Kolom - links	Kolom - rechts
Rij - boven	Rij - onder
Verwijder	
Kolom	Rij

Met dit contextmenu kun je de zojuist ingevoegde tabel aanpassen aan jouw wensen.

Hier kun je de hoogte en breedte van je tabel bepalen. Dit kan door middel van pixels of met percentages ten op zichte van het vlak waar je in werkt. Standaard staat de breedte op 100%.

Bij uitlijning kun je bepalen of je de tabel links, gecentreerd of rechts in het vlak waar je in werkt wilt.

Op deze plek kun je de hoogte van een rij en de breedte van een kolom op de pixel nauwkeurig aangeven of als percentage van de totale hoogte of breedte.

Met de uitlijning kun je de positie van wat je in de cel plaatst bepalen. Links, gecentreerd of rechts in de cel en boven, in het midden of onderin de cel. Je kunt zo de uitlijning horizontaal en verticaal beïnvloeden.

Met deze knoppen kun je losse cellen samenvoegen tot één cel. Al naar gelang je positie in de tabel kun je kiezen voor links, rechts, omhoog en/of omlaag.

Deze knoppen geven je de mogelijkheid om van één cel twee cellen te maken. De splitsing geldt alleen voor die ene cel, niet voor een gehele kolom of rij.

Met deze knoppen kun je rijen en/of kolommen invoegen op de plek waar jij dat wilt.

Met deze knoppen kun je rijen en/of kolommen uit de tabel verwijderen.

9 Hyperlinks invoegen

Om verwijzingen te maken naar een andere website of naar een andere pagina in je eigen website, maak je gebruik van de knop.

Er zijn verschillende soorten verwijzingen, deze zullen in dit hoofdstuk toegelicht worden.

9.1 Interne hyperlinks

Een interne hyperlink is een verwijzing naar een plek in je eigen website.



 Hier geef je aan naar welke plek je interne hyperlink moet verwijzen. Kies hiervoor een van de pagina's en klik op voeg in



😫 Vedor -- Web Page D

Pad

Anker

Taal

est.nl.vedor.com/-1gjz-/nl/vd.hype

Klik tot slot op

Gedrad

Soort Hyperlink

Interne Link

Externe Link

Anke

Venui

Verwijde

Je krijgt nu het vorige scherm weer te zien met de naam van de gekozen pagina bij Pad.

Voeg in

Voeg in

(dLa 🗖

? ×

Blader

Annulere





Een anker is niet verplicht, het kan worden weggelaten. In § 9.3 wordt het anker verder uitgelegd.

Bij **Gedrag** kun je vervolgens aangeven of je wilt dat de website opent in het huidige venster, opent in een nieuw venster of opent in een pop-up.



9.2 Externe hyperlinks

Een externe hyperlink is een verwijzing naar een pagina buiten je eigen website.



Selecteer een stuk tekst en/of afbeelding.



Klik op de Huperlink knop, er opent zich een nieuw scherm. Dit ziet er als volgt uit:



9.3 Ankers

Een anker is een markering binnen een pagina waardoor je direct naar een bepaald punt in de pagina kunt verwijzen. Een voorbeeld hiervan is het "**Naar boven**" dat in veel websites gebruikt wordt. Hiervoor maak je bovenin de pagina een anker aan, waar je door middel van een interne hyperlink naar kunt verwijzen.



!}

Aangezien een anker alleen wordt gebruikt voor de structuur en voor de bezoeker verder geen functie heeft, is een anker niet zichtbaar. Het is dus belangrijk dat je de naam goed onthoudt, zodat je er naar kunt verwijzen.

10 Nieuwe onderdelen toevoegen

Met de Mieuw knop voeg je een nieuwe sectie of een nieuwe pagina toe. Hoe dit er precies uitziet hangt af van het design van de website.

Onder de homepagina van de website maak je eerst secties aan. En onder de secties maak je vervolgens pagina's aan. Je kunt dit vergelijken met een boom (homepagina) met takken (secties) en blaadjes (pagina's).

10.1 Secties toevoegen

Klik op 🖆 Nieuw Het volgende scherm verschijnt:

7

M

M



De bestandsnaam handmatig aangeven of automatisch nummeren. Dit is van belang voor de URL die in de adresbalk te zien is.

De lokatie kun je in dit geval niet aangeven. Een sectie zal altijd op hetzelfde niveau komen met een andere sectie.

Binnen een sectie voeg je vervolgens pagina's toe.

10.2 Pagina's toevoegen

M

Klik op 🖄 Nieuw Het volgende scherm verschijnt:

	euwe Pagina Toevoegen Webpage Dialog
Restandmann	ttp://blueprint.nl.vedor.com/-aEHj-/nl/test/vd.object.new.phtml?vdLanguage=nl
Betandnam Autonation domunancen Autonation domunancen Autonation domunancen Autonation Autonation Autonation Betand Autonation Betand Autonation Neuwanchenk Neuwanchenk	
Audmainsch.gbornummenen Handmaing ageneven. Gebruik Handmaing ageneven. Gebruik Mandmaing ageneven. Gebruik Mandmain Menn, op hetzelder niveau Orden het huidige menu kenn, op hetzelder niveau Orden het huidige menu	Bestandsnaam
 C Hardward gangerven. Gebruik alleen leiters en cijfers, geen spatier: Letarie Masset hundige menu ken, op hetzelder riveau Onder het hundige menu ken, op hetzelder riveau Onder hetzelder riveau Onder hetzelder riveau 	Automatisch doomummeren
Lokale C Nash the hudge menu kern, op hetzelfde niveau © Order het hudge menu kern, een niveau dieger Pagne Type Pagna Bestand Atbeelding Nieuwenchrek Nieuwenchrek	C Handmatig gangeven. Gebruik alleen letters en cijfers, geen spalies:
Gride hadge nervi ken, een riveau deper Gerine Type Sector Abbeelding Nieuwrnbriek Toercegen Annuleen	Lokatie C. Naast hat huiding manu item on hetselfde riveau
Pagina Type Pagina Betard Abbelding Neuvenbriek Toervoegen Annuleee	Deder het huidige menn kern, op neizende niveed Onder het huidige menn kern, op neizende niveed
Pagine Type Pagina Bestard Abbedding Nieuwindhriek. Toercogen Annuleren	Cinde ne nadige mena ken, een niveaa dieper
Pagna Bestard Abbestärg Neuwendreik	Pagina Tuna
Pagina Bestand Albeelding Ne <i>uwanknek</i>	A A A A A A A A A A A A A A A A A
Toeroegen Annuleen	Pagina Bestand Afbeelding Nieuwsrubriek
Toevoegen Annuleeen	
Toevoegen Annuleen	
Toevoegen Annuleren	
(terringer) (terringer	Toevoegen Annuleren

De bestandsnaam handmatig aangeven of automatisch nummeren. Dit is van belang voor de URL die in de adresbalk te zien is.

De lokatie aangeven. Een pagina zal altijd onder een sectie komen. Als je hier "op hetzelfde niveau" aangeeft voeg je een sectie toe.

Appendix A

Tabel met code en toetscombinaties die gebruikt kunnen worden om speciale karakters in te voegen met de Pause Break knop.

Karakter	Toetsen	Code	Karakter	Toetsen	Code	Karakter	Toetsen	Code
À	A`	À	à	a`	à	¢	\$c	¢
Á	A'	Á	á	a'	á	α	\$#	¤
Â	Α^	Â	â	a^	â	€	\$e	€
Ä	Α"	Ä	ä	a"	ä	£	\$p	£
Ã	A~	Ã	ã	a~	ã	¥	\$y	¥
Å	Ao	Å	å	ao	å	f	\$f	ƒ
Æ	AE	Æ	æ	ae	æ	0	dg	°
Ç	С,	Ç	Ç	С,	ç	1	^1	¹
È	E	È	è	e`	è	2	^2	²
É	E'	É	é	e'	é	3	^3	³
Ê	E^	Ê	ê	e^	ê	1⁄4	1-Apr	¼
Ë	E"	Ë	ë	e"	ë	3⁄4	3-Apr	¾
Ì	ſ	&lgrave	ì	î	ì	1⁄2	1-Feb	½
Í	l'	ĺ	í	i'	í	÷	/	÷
Î	^	&lcirc	î	j^	î	×	*	×
Ï	"	&luml	ï	i"	ï	μ	m	µ
Ò	O`	Ò	ò	O`	ò	о	om	º
Ó	О'	Ó	ó	0'	ó	§	#	§
Ô	O^	Ô	Ô	٥^	ô	©	c@	©
Ö	O"	Ö	ö	0"	ö	R	r@	®
Õ	0~	Õ	Õ	0~	õ	а	of	ª
Ø	0/	Ø	Ø	o/	ø	7	!	¬
Ù	Ű	Ù	ù	u`	ù	<<	<<	«
Ú	U'	Ú	ú	u'	ú	-	-	­
Û	U^	Û	û	u^	û	-	_	¯
Ü	U"	Ü	ü	u"	ü	±	+-	±
Ý	Y'	Ý	ý	y'	ý			·
ß	SZ	ß	ÿ	у"	ÿ	,	"	´
Ñ	N~	Ñ	ñ	n~	ñ		"	¨
Ð	ETH	Ð	ð	eth	ð	¶	рр	¶
Þ	TH	Þ	þ	th	þ	»	>>	»
1		¦	j	i?	¿	i	i!	¡

Index

Α

aanmelden 4

С

context menu 6

D

designer 3

Ε

editor 3

Η

Hulplijnen 5 Hyperlink anker 15 extern 14 intern 13

Κ

Knippen 5 kopiëren 5

Ρ

plakken 5 portal 3

S

sitemap 5

Т

Tabblad Object 6 Tabel 12 Tekst 6

W

werkbalk 5 WMS 3